

Курс «Компьютерная грамотность». 1-й модуль

Цель курса: получить навыки уверенной самостоятельной работы на ПК, получить знания об устройстве персонального компьютера и принципах его работы, научиться работать с текстом, расчетами, изображениями, презентациями, получить навыки безопасной работы в сети интернет.

Программа курса:

День первый

Правила работы за компьютером. Современные профессии, связанные с компьютером

- Знакомимся с программой курса;
- Понятие операционной системы;
- Работа с окнами программ;
- Современные профессии и направления деятельности, связанные с хорошим знанием ПК;
- Правила работы за компьютером.

Результат занятия: познакомились с программой курса, изучили правила работы за компьютером.

Практическое задание: обсуждение роли компьютера и современных профессий, работа с окнами и текстами, игра на знание правил работы с ПК.

День второй

Как устроен компьютер. Устройства периферии

- Устройство ПК – основные компоненты и их назначение;
- Устройства периферии и их назначение;
- Работа с мышью и клавиатурой;
- Комбинации клавиш.

Результат занятия: изучили основные устройства ПК и периферийные устройства, научились работать с мышкой, использовать клавиатурные тренажеры.

Практическое задание: задание на работу с мышью и клавиатурой – рисуем в программе "Крокодил", печатаем тексты.

День третий

Работа в сети интернет. Папки и файлы

- Глобальная сеть интернет. Основные понятия и сервисы;
- Правила безопасной работы в интернет;
- Файловая система компьютера: папки и файлы;
- Типы файлов;
- Создание и сохранение текстового файла, файла с картинкой.

Результат занятия: познакомились с основными понятиями и сервисами интернета, изучили понятие и использование папок и файлов.

Практическое задание: создание пароля и проверка его на сложность, создание и сохранение текстового файла, файла с изображением.

День четвертый

Создание комикса. Стартап

- Знакомство с жанром комикса. Рисуем и творим за компьютером;
- Знакомство с понятием стартапа;
- Выбор и фиксация темы для проекта – стартап.

Результат занятия: изучение теории по работе с цветом, готовая иллюстрация.

Практическое задание: творческая задача – создание комикса, обсуждение и выбор темы для своего проекта стартапа.

Курс «Компьютерная грамотность». 2-й модуль

Цель курса: получить навыки уверенной самостоятельной работы на ПК, получить знания об устройстве персонального компьютера и принципах его работы, научиться работать с текстом, расчетами, изображениями, презентациями, получить навыки безопасной работы в сети интернет.

Программа курса:

День первый

Поиск информации в интернет. Работа с текстом

- Знакомство с символьной графикой;
- Простые и сложные поисковые запросы;
- Первые навыки работы с текстом в MS Word;
- Навыки работы с Google документами;
- Типы текстовых файлов.

Результат занятия: познакомились с символьной графикой, научились создавать и оформлять текст в текстовых редакторах, закрепили навыки работы с клавиатурой.

Практическое задание: создание рисунков в технике символьной графики, поиск информации в интернете, набор и оформление текста в MS Word и Google документах.

День второй

Работа с изображениями. Виды компьютерной графики

- Виды компьютерной графики, типы файлов;
- Поиск изображений по картинке;
- Обработка растровых изображений в программе Pixlr.

Результат занятия: познакомились с видами компьютерной графики, научились выполнять поиск в интернете по картинке, научились основным способам работы с изображениями в графическом редакторе.

Практическое задание: найти изображение, нарисовать фрактальную картинку, создать и обработать растровое изображение в онлайн-редакторе Pixlr.

День третий

Работа с видео

- Знакомство с видеофайлами и форматами видео;
- Знакомство с видеохостингом;
- Создание gif анимации;
- Создание своего видео в онлайн-видеоредакторе.

Результат занятия: научились отличать типы видеофайлов, научились создавать простую gif анимацию, научились создавать свое видео в онлайн-редакторе.

Практическое задание: поиск видеофайлов на компьютере, найти на видеохостинге видео по определенной теме, создать gif анимацию, создать видео.

День четвертый

Работа с аудиофайлами

- Знакомство с форматами аудиофайлов;
- Знакомство с ресурсами – банки музыки, семплы;
- Создание собственной композиции. Драм-машины;
- Создание рекламного видеоролика с аудио-сопровождением.

Результат занятия: создали свою битовую композицию, создали рекламный ролик с помощью онлайн-сервиса.

Практическое задание: творческие задачи – создание битовой музыкальной композиции, создание ролика, работа с банками музыки – подбор и скачивание семплов.

Курс «Компьютерная грамотность». 3-й модуль

Цель курса: получить навыки уверенной самостоятельной работы на ПК, получить знания об устройстве персонального компьютера и принципах его работы, научиться работать с текстом, расчетами, изображениями, презентациями, получить навыки безопасной работы в сети интернет.

Программа курса:

День первый

Создание презентаций

- Содержание и цели презентации;
- Правила создания презентаций;
- Рекомендации по дизайну презентаций;
- Работа с Google презентациями, начало создания собственной презентации.

Результат занятия: изучили правила создания, наполнения и дизайна презентаций, научились создавать свои Google презентации.

Практическое задание: создание презентации (презентация-визитка).

День второй

Создание сайтов. Дизайн и общий стиль сайта. Идея сайта

- Различные виды сайтов, элементы сайта;
- Цвета и шрифты на сайте, подбор цветовой палитры;
- Логотип и фирменный стиль и их важность для сайта;
- Идея своего сайта – описание и проект сайта.

Результат занятия: научились выделять элементы сайтов, находить преимущества и недочеты на различных сайтах, подбирать фирменные цвета для своего сайта, выбрали идею и создали описание своего сайта.

Практическое задание: анализ и сравнение сайтов на предмет их содержания, дизайна, подбор цветовой схемы для своего сайта, создание проекта своего сайта.

День третий

Начало работы в Tilda

- Регистрация на Tilda;
- Базовые функции Tilda;
- Простые блоки;
- Создаем первую страницу.

Результат занятия: зарегистрировались на Tilda, изучили основное меню Тильда, научились создавать блоки на странице.

Практическое задание: создание и настройка первой страницы сайта.

День четвертый

Анимация, ссылки и переходы в Zero-block

- Создание Zero-блок;
- Переходы между страницами;
- Анимация на сайте.

Результат занятия: добавили Zero-блоки на свой сайт, добавили страницы на сайт, настроили переходы, изучили настройки анимации.

Практическое задание: наполнение своей страницы блоками и Zero-блоками, настройка и оформление элементов страницы на своем сайте.

Курс «Компьютерная грамотность». 4-й модуль

Цель курса: получить навыки уверенной самостоятельной работы на ПК, получить знания об устройстве персонального компьютера и принципах его работы, научиться работать с текстом, расчетами, изображениями, презентациями, получить навыки безопасной работы в сети интернет.

Программа курса:

День первый

Знакомство с 3D-моделированием

- 3D-моделирование в современном мире;
- Основы создания 3D-моделей в TinkerCad;
- Инструменты и приемы 3D-моделирования;
- Создание собственной 3D-модели.

Результат занятия: познакомились с задачами 3D-моделирования, освоили основные приемы работы и технологию создания 3D-моделей.

Практическое задание: работа с инструментами TinkerCAD, создание собственной 3D-модели предмета, здания или персонажа.

День второй

Знакомство с разработкой игр. Работа с игровыми 3D-объектами

- Знакомство с gamedev. Профессии, связанные с разработкой игр;
- Установка и знакомство с интерфейсом Roblox;
- Создание и настройка свойств объектов в игровой среде.

Результат занятия: изучили gamedev как отрасль компьютерных технологий, познакомились с интерфейсом и инструментами среды создания игр, создали свои первые модели.

Практическое задание: добавление и настройка свойств объектов в Roblox, создание сложного объекта.

День третий

Создание игровых миров. Расчеты с помощью электронных таблиц

- Создание игровой карты;
- Публикация игры;
- Расчеты с помощью электронных таблиц;
- Подготовка к презентации по итогам курса.

Результат занятия: создали и опубликовали карту игры в Roblox, научились выполнять расчеты в электронных таблицах.

Практическое задание: создание карты игры и наполнение ее объектами, публикация игры, решение расчетных задач в Microsoft Excel и Google таблицах.

День четвертый

Знакомство с Canva. Подведение итогов курса

- Canva-знакомство с инструментами;
- Оформление презентации в Canva по своему плану;
- Выступление с презентацией;
- Подведение итогов курса. Рекомендации по дальнейшему обучению.

Результат занятия: создали презентацию в Canva, подвели итоги курса, выступили с презентацией.

Практическое задание: создание презентации о своих проектах по итогам курса.